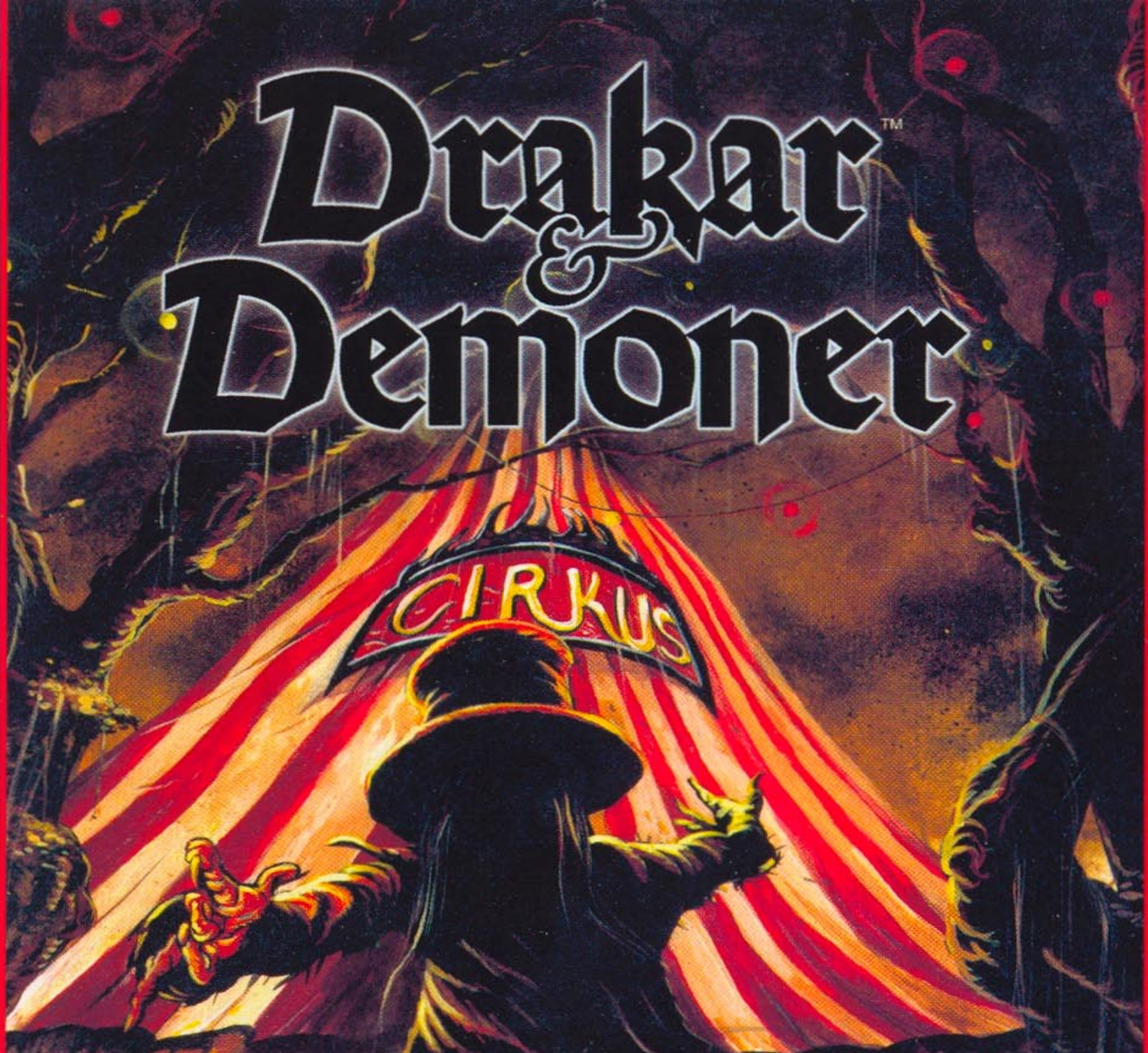
Drakar & Demoner™



TARGET GAMES

CIRKUS KAD

Ett äventyr till Drakar och Demoner

CIRKUS KAD

Konstruktion
Johan Sjöberg

Illustrationer
Peter Bergting

Grafisk form och original
Marcus Thorell

Koncept och Projektledning
Stefan Ljungqvist

Särskilt tack till
Samtliga speltestare, Andreas Roman, Svante Rendahl,
David Hanson och Hannes Kristoferson



Introduktion

Välkommen till ett alldeles nytt äventyrsformat, "Snabba äventyr i Chronopia", korta, actionfyllda och nervkittlande äventyr i den kända världens mest hårresande avgrundshåla. Samtliga äventyr kan spelas oberoende av varandra, och i valfri ordning, men tillsammans utgör de en större helhet, som sakta men säkert kommer att avslöjas. Efter varje äventyr träder en ny del av den stora helhetsbilden fram och både spelare och spelledare kommer att få ett intressant arbete med att skapa sig en bild av vad det egentligen är som pågår i äventyrens stad.

Äventyren är designade för att lämpa sig för en eller kanske ett par kvällars spel, och för en spelledare som inte är rädd för att improvisera. De kräver dessutom ett minimum av förberedelser. Spelledaren behöver bara bekanta sig med intrigen, ögna igenom äventyret en gång och är sedan redo att börja spelleda. Ni kan utan problem spela det samma dag som ni köper det! Men innan du, SL, börjar läsa, en kort genomgång av hur det nya äventyrssystemet fungerar.

Struktur

Varje äventyr inleds med en kortfattad genomgång av äventyrets intrig, det vill säga, en kortfattad bakgrund om vad som har hänt och varför just rollpersonerna hamnar i det stormkokande händelsernas centrum. Sedan kommer en kort presentation av äventyrets handling, med ett flödesschema för äventyrets scener och händelser (se nedan).

Därefter kommer en kortfattad stämningsbild som presenterar aktörerna och utspelsplatserna på ett sätt som gör att SL får en känsla för äventyrets stämning och förhoppningsvis sedan kan förmedla till spelarna. Som alltid är den berättad av vår outtröttlige puckelrygg.

Sedan följer själva äventyret i form av ett antal scener och händelser som utgör intrigen och efter dem. SLP beskrivs i slutet av äventyret, där även ett antal förslag på fortsätta äventyr i Chronopia finns, alla beroende av hur spelarna agerat under äventyret.

Scener och händelser

Äventyren är uppbyggda kring två centrala begrepp – scener och händelser. Scener är de stora delarna av intrigen, platser som rollpersonerna kan besöka, knipor de kan hamna i och personer de kan stöta ihop med. De inleds med en färgstark beskrivning av scenen, med stämningar, dofter och andra intressanta förutsättningar. Beskrivningarna följs av ett antal punkter, vid vilka det beskrivs vad som händer om rollpersonerna handlar på olika sätt, exempelvis vad som händer om de försöker ta sig in i den brundusiske paschans palats via kloakerna eller med hjälp av sekudor.

Om en punkt följs av ett färdighetsnamn, beskrivs vid den punkten vilken information man kan få fram med hjälp av ett lyckat slag för den aktuella färdigheten.

Vid punkterna förklaras också vilka scener eller händelser som kan tänkas följa scenen i fråga. Scenerna, liksom händelserna, är alltid numrerade, men detta endast för att underlätta för spelledaren att hitta, inte för att staka ut en sannolik kronologi, givetvis med undantag av de inledande och avslutande scenerna. En sannolik kronologi är däremot utstakad i det flödesschema, som tydliggör äventyrets handling för SL. Givetvis kan inte de scener och händelser som finns i äventyret täcka alla möjliga vägar rollpersonerna kan tänkas gå, utan du måste som SL alltid vara beredd att improvisera.

Händelserna är de kryddor en spelledare behöver för att göra äventyret extra intressant. De kan läggas in som väckarklockor när spelarna börjar nicka till eller uppleva tillvaron som obehagligt händelselös, eller när spelledaren känner att det passar, helt enkelt. Händelserna är aldrig helt nödvändiga för äventyrets lösning, men de kan vara en god hjälp på vägen och gör händelseförloppet mer realistiskt.

CIRKUS KAD

Cirkusen

"Välkommen till Cirkus Kad, där endast de mest bisarra missfoster vår stad skådat tillåts äntra manegen. Här visar de upp sig för en förskräckt skara chronopiska åskådare, som förtjust förfasas över de vidrigheter som förevisas dem! Ingen annan cirkus i Chronopia kan uppvisa en så fulländad kavalkad av starka damer, levande katapultstenar och smärttåliga fakirer. Bara hos Cirkus Kad finns de verkligt vansinniga våghalsarna.

Om ni tycker att den levande naturens nycker som uppträder i vår manege är för magstarka för er, är ni välkomna att besöka det lugnare Skräckkabinettet. Där finns konserverade abnormiteter och uppstoppade avvikelser från den chronopiska normen – tvehövdade foster, kloförsedda monsterlabbar, bevingade dvärgwongoser och mordiska sjöjungfrur, sådant som kaderna själva har en sjuklig vana att pryda sina smakfullt inredda hem med.

Men vilka är dessa vansinnesvarelser egentligen, annat än härligt omänskliga monster, med en försmak för det morbida? Räcker det om jag säger att de uppför sig märkligare bakom kulisserna än i manegen? Inte? Då skall jag ta mig friheten att presentera kvällens dramatis personae:

Kungen är den som styr hela cirkusen med taggig piska. Artisterna är hans marionetter, om än bångstyriga sådana, och han försöker kontrollera varje steg de tar, varje mord de utför, varje palats de tömmer på rikedomar. Vid sin sida har han den starka kvinnan Lia, hans älskarinna och spion; Lot, den kadiske katapultstenen och hans hand-



gångne mördare; samt Shar, den surmulne knivkonstnären. Alla hjälper de honom att kontrollera cirkusens övriga medlemmar.

Mest ovilliga till villkorslös lydnad är den självspäkande fakiren Nokve och den snart framlidne verklighetsflyktingen Avators älskarinna, Chronopias fulaste dam, stymperskan Voga, vars näsa sitter på örats plats. De har gått sina egna vägar, något som är svårförlåtligt och banne mig om de inte kommer att få sona sina synder under kvällens lopp.

Övriga aktörer är de fyra sjukligt smala akrobaterna, Nun, Hen, Von och Dih, som kan finnas sittandes, klättrandes och svingandes på de mest osannolika ställen; de sinnessjuka Galningarnas tämjare Ishtan och de tre revbensspelande musikerna Rode, Wedu och Dakk – den sistnämnde plinkar gärna på sin ryggradscittra, vars strängar är spända i en båge från hans kotor.

Alla delar de det mest kadiska av alla drag – främlingshatet och viljan att vara annorlunda, något som är minst sagt krävande i en så mångfacetterad stad som vårt Chronopia. Därför går de till fruktansvärda ytterligheter i sin strävan mot det obskyra och svårförståeliga och uppvisar aldrig något annat än skepsis mot yttervärlden. De som vill beblanda sig med dessa märkliga varelser, kvällens sanna huvudaktörer, kan man inte annat än önska lycka till. De kommer att behöva det om de skall överleva i den här synnerligen ogästvänliga miljön."

(Tips till SL: Äventyrets stämning är mörk, men inte nattsvart. Om du själv någon gång besökt en varieté på Kiviks marknad, eller liknande, bör du låta dig inspireras en den stämning som råder där, dra dig till minnes de konster artisterna framförde o s v för att kunna ge ditt äventyr bästa tänkbara krydda.)

Intrigen

Avator – på den tiden känd som Venar – var för länge sedan en framgångsrikt vapenmästare, men några obehagligt osmidiga snedsteg drev honom ut i chronopiska kylan. Han blev ett jagat villebråd och för att undvika ett öde värre än döden i käftarna på sina brutala jägare, arrangerade han sin egen död och slöt sig sedan till kadernas skara. Där hos de utstötta missfostren fann han en fristad och han lärde sig att leva sida vid sida med de tatuerade galningarna. Själv blev han fakir, svärdslukare och mordkonstnär, och började snart gå kadernas ärenden, utföra lönnmord, inbrott och brutala rån. Det var då, på Chronopias skuggsida, som han mötte mannen som skulle driva honom i döden.

En mystisk man, en hemlighetsfull krympling, lovade honom ofattbara rikedomar och ett nytt liv i trygghet, om han kunde kartlägga kadernas oerhört omfattande brottsliga verksamhet – dess styrkor och svagheter och ledare. När informationen lämnades skulle Avator återigen vara en fri man och kunna leva under en ny identitet i en helt annan del av Chronopia, långt borta från alla de som en gång trängtat efter att få vrida nacken av honom. Om han däremot inte ställde upp skulle snart alla hans gamla fiender varskos om var han befann sig. Inget övertalningsmedel är så effektivt som lite gammal hederlig utpressning och Avator accepterade. Inledningsvis var han oerhört försiktig och förvånades över hur lätt han kunde penetrera kadernas hemligheter. Med tiden kom han att bli allt mer oförsiktig och hans aktiviteter noterades av vissa observanta kader. Men det var ingenting som den ivrige Avator märkte. Han var helt uppslukad av tanken på sitt nya liv i frihet och fortsatte oförtrutet sina efterforskningar, samtidigt som han bedrev en mycket framgångsrik inbrottsverksamhet tillsammans med sin älskarinna Voga och fakiren Nokve. Tillsammans gjorde de inbrott efter inbrott och sålde

stöldgodset via pålitliga hälare i Grytan, en kontakt som Avator skötte, och utnyttjade för att lägga undan pengar inför den stundande flykten – om krymplingen skulle bryta sitt löfte.

Men ingenting varar för evigt och snart insåg Avator att hans aktiviteter uppmärksammats av vissa av hans medkader. Av rädsla för vad som skulle kunna komma att hända vänder han sig med ett rop på hjälp till en av krymplingens utsända. Krymplingens handgångne försäkrar honom om att det inte är någon fara, han kommer att stå under ständig bevakning fram till det att han kan fly. Omedelbart efter mötet med Avator tar krymplingens hantlangare kontakt med rollpersonerna och ber dem att hålla ett öga på Avator. Äventyret kan börja.

Om du, som SL, har tillgång till kampanjmodulen *Väsen i Chronopia* är detta en stor fördel, då kaderna finns utförligt beskrivna i den boken.

Handlingen

Här presenteras handlingen i kort, så att du som SL har en ungefärlig uppfattning om vilka svängar historien kan tänkas ta. Här presenteras också något grovhugget några av de bakomliggande motiv som för handlingen framåt: besinningslös girighet, blind förälskelse och omättbar makthunger.

Rollpersonerna kontaktas av en man som ber dem skydda Avator och se till att ett oerhört viktigt brev den samme har i sin ägo inte hamnar i fel händer. Rollpersonernas första kontakt med Avator är tänkt att ske direkt efter Cirkus Kads kvällsföreställning. Men oturligt nog dör Avator under föreställningen, mördad av Lot, katapultstenen, på uppdrag av Kungen.

När rollpersonerna tar sig an mordgåtan – på jakt efter mördaren och framför allt det uppenbarligen ovärderliga brevet – kommer de att treva i den hemlighetsfulla kadiska gemenskapens mörker. Beroende på vilka frågor de ställer och vem de inledningsvis riktar sina misstankar mot drabbas de av olika bisarriteter, sådana märkligheter som är möjliga enbart i Chronopia, staden där alla har någonting att dölja.

Snart börjar dock ett mönster träda fram, vissa individer uppför sig mer misstänksamt än andra, särskilt Shar, knivkastare och Vogas förskjutne älskare; Nokve, Avators bäste vän och kumpan; och Voga, Avators svartsjuka älskarinna. I ett anfall av brusten kärleks smärta och rädsla för att Nokve skall erövra Vogas hjärta, nu när Avator är borta, börjar Shar metodiskt att försöka peka ut Nokve som den skyldige. Men hans desperata försök att återvinna Voga oroar Kungen, och innan Shar hinner avsluta det han påbörjat möter han döden. Mördad av samme man som mördade Avator.

Med två mord på halsen, uppmuntrar Kungen rollpersonerna att lösa pusslet. Han börjar oroa sig för sin Cirkus, och kräver i det närmaste omedelbart en syndabock. Den här gången pekar spåren i en mycket tydlig riktning – mot Nokve, men han är oskyldig. Däremot vet han vem som mördade Shar, han bevittnade nämligen mordet. Slutligen bestämmer sig Nokve för att bikta sig för rollpersonerna, då han börjar frukta för sitt eget liv. Men han tar beslutet för sent, Kungen har redan beslutat att han måste sona sitt trots och rollpersonerna möter en mördad Nokve, och en hel cirkus av missfoster fast beslutna att slita dem i små blodiga stycken. (Observera att detta endast är intrigens stomme, där de bakomliggande skeendena förklaras skissartat.)

Scen 1: En man med ett uppdrag

Rollpersonerna kontaktas där de befinner sig (i hemmet, på någon av stadens basarer, badhus eller inpyrda tavernor) av en man som erbjuder dem en möjlighet att dryga ut hushållskassan en smula. Han presenterar sig som Rokon, blandblodet (hans stamtavla är nämligen en lika härlig blandning av raser och folk som staden Chronopia), och förklarar att han behöver deras hjälp. Om rollpersonerna är intresserade (om de inte är det slutar äventyret tyvärr här) ber han dem följa med till en plats där de kan tala ostört (valet faller förmodligen på en obebodd trappuppgång i en skum, avfallsstinkande gränd eller någon annan väl vald plats). Väl där berättar han vad det hela handlar om.

En av kadernas cirkusar för det bisarra har just kommit till den stadsdel där rollpersonerna befinner sig (kanske har rollpersonerna rent av sett cirkusområdet eller varit på en föreställning). En av cirkusens medlemmar – fakiren Avator – har under en längre tid fungerat som Rokons uppdragsgivares spion i kadernas läger. Nu fruktar man att kaderna har kommit honom på spåren och satt honom under hård bevakning, kanske planerar de till och med att mörda honom. Därför måste rollpersonerna se till att få ut honom och den ovärderliga information han har i sin ägo (förmodligen i form av ett brev) ur cirkusen innan någonting obehagligt inträffar. Om rollpersonerna någonsin står inför valet att rädda antingen Avator eller informationen skall de inte tveka utan välja informationen. Hur rollpersonerna går till väga för att få kontakt med Avator är upp till dem själva, men Rokon har biljetter till kvällsföreställningen, som precis har börjat. Om man skyndar sig hinner man säkert se åtminstone den sista delen.

Frågor till Rokon

Säkert vill rollpersonerna ställa en hel del frågor till Rokon, men tiden är knapp och om de skall hinna till Cirkus Kad innan kvällsföreställningen är över (vilket otvivelaktligen är det enklaste sättet för rollpersonerna att ta reda på vem Avator är) får frågestunden inte dra ut på tiden, någonting som Rokon ideligen påpekar.

- "Vår betalning?" Här det upp till dig som SL att ge rollpersonerna löfte om tillräckligt många harmoniskt klingande kejserliga dubloner för att de skall känna sig motiverade att utföra uppdraget. Belöningen får dock inte bli orimligt stor.
- "Din uppdragsgivare?" Rokon vägrar att berätta något om sin uppdragsgivare, men antyder att rollpersonerna förmodligen kommer att få träffa honom i framtiden (eller kanske har de redan träffat honom, utan att de vet om det?).
- "Varför just vi?" Detta brukar alltid vara en fråga som äventyrare ställer sig när de får uppdraget. Rokon förklarar det hela med att de var tillgängliga och verkade lämpliga för uppgiften. (Den verkliga sanningen kommer att uppdagas när äventyrsserien "Snabba äventyr i Chronopia" närmar sig sitt slut.)
- "Hur skall vi göra?" Om rollpersonerna är osäkra på hur de skall gå till väga föreslår Rokon att de skall skynda sig till föreställningen så att de får se Avators uppträdande. När sedan föreställningen är över skall de omedelbart ta kontakt med honom, förklara vilka de är och se till att så fort som möjligt komma ifrån cirkusen med Avator och informationen. Vad de gör för att lyckas är oväsentligt. Han ger dem dessutom s.k. stadsvaktsbrev som visar att innehavaren är av den kejserliga stadsvakten auktoriserad utredare med rätt till begränsad husrannsakan. Om någon frågar erkänner han att breven är förfalskade, men påpekar att det är ypperliga förfalskningar (ingen rollperson kan genomskåda förfalskningarna, oav-

sett färdighetsslag, detta av den enkla anledningen att de inte är förfalskningar, utan originalhandlingar, men detta håller Rokon hemligt). Han påpekar också att det kan vara klokt att inte trycka på rollpersonernas kejserliga auktoritet för kraftigt, då är det är lätt hänt att kaderna blir fientliga. Dessutom skulle rollpersonernas täckmantel garanterat spricka om kaderna kom på idén att kontakta stadsvakten för att kontrollera sanningshalten i deras uppgifter. Och straffet för att falskeligen utge sig för att vara kejserligt sändebud är givetvis ingenting annat än döden.

- "Om han redan är död?" Vana problemlösare kan tänkas misstänka vad som komma skall. Om Avator dör innan rollpersonerna hinner göra några närmanden, föreslår Rokon att rollpersonerna skall använda stadsvaktsbreven och med deras hjälp tvinga sig till att få stanna kvar vid cirkusen för att försöka hitta den försvunna informationen.



Alternativa inledningar

För att ytterligare motivera rollpersonerna kan någon av följande faktorer adderas:

1. Rokon känner till Avators förlutna som vapenmästaren Venor, och råkar veta att rollpersonerna faktiskt var goda vänner med Venor innan denne försvann. Detta kan motivera rollpersonerna ytterligare i sökandet efter Avators mördare.
2. Som ovan, men rollpersonerna var Venors svurna fiender och får nu, lovar Rokon högtidligt, göra vad de vill med honom när de väl kommit över den ovärderliga informationen. Detta sporrar säkerligen rollpersonerna att ta uppdraget.
3. Rokon känner till några obehagliga detaljer om någon av rollpersonernas förflutna och använder det för att tvinga rollpersonerna att utföra uppdraget.
4. Rollpersonerna råkar av en händelse befinna sig på cirkusen och är fullständigt omedvetna om Avators medverkan. Eftersom de är gamla vänner (se alternativ 1) blir rollpersonerna garanterat bestörta efter att ha sett sin vän dö. När de senare inleder efterforskningarna på cirkusen kommer de att få det svårare än om de har stadsvaktsbreven. Cirkusens medlemmar kommer att vara betydligt mer fientliga och tystlåtna än de annars skulle ha varit. När utredningen kommit en bit på vägen kan du använda dig av händelse 3 för att krydda händelseförloppet ytterligare. Kanske kontaktas de till slut av Rokon om lönnmördarna misslyckas?

Avator

Om rollpersonerna kände Avator sedan tidigare kommer de att notera att han förändrat sitt utseende. Han har numera långt stripigt hår, ärrad kropp, och bruten näsa. Men rollpersonerna kommer att definitivt att känna igen honom,

Scen 2: Död i manegen

antingen på hans kroppsspråk eller på hans blick. Kvällsföreställningen har redan börjat när de sena rollpersonerna släpps in i tältet av en måttligt road akrobat (cirkusens medlemmar byter av varandra vid entrén under föreställningens gång). Cirkustältet är som vanligt fyllt till bristningsgränsen av perverterade chronopier som vill gotta sig åt de vanställda missfostrens misär. Här blandas högt och lågt, alvädlingar och råttfångare, men de är alla egentligen endast intresserade av en sak – att se vad dessa vansinnesvarelser, som en gång var människor, kan göra med sina missbildade kroppar. Luften inuti tältet är tung, ett dis av surt doftande svettångor blandade med rök från den bland publiken ivrigt konsumerade svart tobaken ligger tät över manegen där missfostren uppträder. Oavsett när rollpersonerna anländer kommer de precis i tid för att se fakiren Avator äntra scenen under publikens jubel.

Mordet

Avator har under sina år hos kaderna kommit att bli en mycket flink svärdslukare, vilket är det han uppträder som på cirkusen, och hans akt brukar avlöpa ytterst smärtfritt. Men ikväll när, på sedvanligt maner, en ur publiken (kanske till och med en av rollpersonerna) blir nedbjuden för att dra upp det sista svärdet ur hans strupe, faller han, i samma stund som den nervöse hjälpare greppar hjaltet, framlänges, rosslar till och dör i kraftiga spasmer. Svärdet var förgiftat, och döden är omedelbar.

I samma ögonblick som det står klart att det är något fel med Avator rusar stora delar av cirkussällskapet ut i manegen för att hjälpa honom, men han är sedan länge bortom hjälpen. Den fula damen, Voga, skriker ut sin ilska över det inträffade – hon verkar märkbart tagen – och häver ur sig anklagelser mot sin gamla älskare Shar, i vilka hon mer än antyder att det skulle vara han som är den skyldige. Akrobaterna, Lot och musikerna gör sitt bästa för att få ut den exalterade publiken ur cirkustältet. Men lyckan att få bli vittnen till ett genuint dödsfall har gjort folk på märkbart gott humör och det är synnerligen ovilliga att lämna tältet. Om rollpersonerna hjälper till med att fösa ut den chronopiska pöbeln hamnar de nästan omedelbart på någorlunda god fot med kaderna. Tyvärr dock knappast på tillräckligt god fot för att undvika de obehagliga konflikter som komma skall.

- Efter knappt fem minuter dyker fakiren Nokve upp och gör sitt bästa för att lugna henne, vilket är allt annat än enkelt. Han har ett bandage om handen, men när Voga frågar vad som har hänt svarar han att det inte är någon fara.
- Om rollpersonerna försöker stödja Voga i hennes sorg kommer de att mötas av misstroende blickar från alla håll, särskilt från Voga och Nokve, vilka kommer att ifrågasätta deras rätt att vara där.
- Om rollpersonerna väljer att följa med strömmen ut ur tältet, snarare än att rusa till Avators hjälp eller utnyttja sin nyvunna auktoritet som den kejserliga stadsvaktens utredare, kommer de att bli uppsökta av Rokon som förklarar sitt missnöje och kräver att de håller sitt löfte. Om de vägrar kommer han antingen att erbjuda mer pengar eller hota dem på lämpligt sätt – kanske genom att påpeka att brutna löften betraktas som ett allvarligt brott i Chronopia. De måste hitta dokumenten och gärna mördaren.


Bergting ·97

Ett förtroende och en inbjudan

Om rollpersonerna, antingen omedelbart efter Avators död eller efter övertalning från Rokon, förklarar att de är kejserliga utredare möts de med stor skepsis och fientlighet. De upprörda kaderna formligen spyr galla över utbölingar som rollpersonerna, särskilt som de är kejsarens utsända. Någon hetlevrad kad kanske till och med går så långt att han anklagar rollpersonerna, eller åtminstone sådana som dem, för att vara ansvariga för Avators död. Denna intensiva smutskastning av världen utanför pågår tills det hela avbryts av Kungen, som tar rollpersonerna avsides, för att ge dem ett förslag.

Kungen – som presenterar sig som cirkusens överdirektör – förklarar för rollpersonerna att han själv är mycket illa berörd av det inträffade. Han säger att han är övertygad om att det är motsättningar inom gruppen som har lett till Avators död och han är ytterst angelägen om att det hela klaras upp så snart som möjligt. Därför ber han rollpersonerna att tills vidare bo i Avators vagn och – givetvis med hans hjälp – göra sitt bästa för att lösa mordet.

- Anledningen till att Kungen bjuder in rollpersonerna till att bo på cirkusen är att han därmed hoppas undvika vidare kejserlig inblandning. Om rollpersonerna stannar kvar på cirkusen kanske de avstår från att ta kontakt med sina överordnader. Så fort ett lämpligt tillfälle yppar sig där man kan ta alla rollpersonerna av daga kommer man att göra det.
- Rollpersoner som känner till kadernas liv och leverne blir garanterat förvånade över Kungens öppenhet, kanske till och med misstänksamma. Att kaderna släpper in utbölingar i gemenskapen är oerhört ovanligt. Öppenheten är dock inte helt omotiverad eftersom rollpersonerna bevisligen är kejserliga utredare och kejsaren stöter man sig inte med i onödan, inte ens om man är kad.
- Om rollpersonerna frågar vilka han själv misstänker svarar han: "Alla och ingen, men jag skulle nog hålla ett öga på hans bägge kumpaner". Eventuella följdfrågor kan besvaras ganska utförligt. Kungen kan berätta om Avators, Nokves och Vogas eskapader, särskilt deras framgångsrika karriär som inbrottstjuvar. Tyvärr kan han inte vidare precisera var de slagit till och när, men han säger sig tro att de tre musikanter Rode, Wedu och Dakk, hjälpt till. Han är även medveten om att ett och annat lönnmord utförts bakom ryggen på honom, men det är ingenting som han nämner. Han försöker ge intrycket av att hans kader är fria att göra vad helst de vill, något som kommer att visa sig vara oerhört långt ifrån sanningen.
- Om rollpersonerna accepterar hans erbjudande om att tills vidare övernatta i Avators vagn, kan du omedelbart gå vidare till Scen 4: En död mans hem, om de istället vill prata med cirkusens medlemmar, lovar Kungen att han skall kräva att alla samarbetar, och du kan gå till Scen 5: Att söka en mördare. Närhelst rollpersonerna beger sig till vagnen, gå till Scen 4. Om rollpersonerna inte skulle vilja bo i Avators vagn utan istället väljer att övernatta på en taverna eller i sitt hem förlorar äventyret en viss del av sin dynamik, men det är fortfarande fullt spelbart. Du kan alltså som SL med gott samvete låta paranoida rollpersoner undvika att dela den avlidnes nattläger.

Scen 4: En död mans hem

Avators vagn är en klassisk cirkusvagn, spartanskt inredd, men i det närmaste hermetiskt förseglad med sanslösa säkerhetsanordningar. I stort sett varje skrymsle är skyddat av sinnrika fällor som kan få den oförsiktige att mista både ögon, fingrar och andra mer eller mindre nödvändiga kroppsdelar. Gömd här och var i vagnen fanns en smärre förmögenhet, även med chronopiska mått mätt – resultatet av ett antal års framgångsrik inbrottsverksamhet. Den förmögenheten har under föreställningens lopp akrobaterna sett till att tömma vagnen på. När Nokve ser att Avator håller på att dö, ser han sin chans och rusar ut till vagnen för att tömma den på skatterna. I sin iver råkar han dock utlösa en knivbladsfälla som akrobaterna gillrat på nytt (därav skadan i handen) och när han upptäcker att flera av gömställena är tomma, väljer han att avbryta sin undersökning.

- Om rollpersonerna besöker vagnen under kvällen kommer det att vara mycket klart att allting inte står riktigt rätt till. Någon har definitivt tagit sig in i vagnen och sökt igenom den. En fälla har utlöst, flera är desermerade och det finns några blodstänk, som slutar vid fönstret, utanför vilka några taffligt igensopade fotspår finns (Nokves – akrobaterna har sopat igen ordentligt efter sig). Fotspåren kan följas till cirkustältets artistingång, där de försvinner i ett virrvarr av andra fotspår. Uppmärksamma spelare minns förmodligen Nokves sår på handen. En ledtråd kanske?
- Om rollpersonerna söker igenom vagnen är det stor risk att de skadar sig ordentligt. Bakom alla finurliga fällor dolde sig tidigare både en smärre förmögenhet, men den har gömts i Galningarnas bur av Ishtan (se Ishtan under Scen 5).



Scen 5: Att söka en mördare

Ett mordmysterium har inte samma tydliga struktur som många andra äventyr och när det kommer till den bit som nu skall redogöras för, själva detektivarbetet, är strukturen fullständigt beroende av rollpersonerna. I det här avsnittet presenteras vad som händer om man väljer att följa upp olika ledtrådar, och vilken information man kan tänkas få fram genom att förhöra cirkusartisterna. Under varje personrubrik följer en utförlig beskrivning av hur den personen kommer att uppträda mot rollpersonerna och vilka reaktioner deras handlingar kommer att framkalla. Efter beskrivningen följer i punktform en beskrivning av hur de olika personerna kan tänkas svara på de trevande frågor rollpersonerna ställer. Givetvis finns inte här plats för all tänkbar information de olika personerna kan tänkas sitta inne med, utan enbart den allra viktigaste finns beskriven. Därför måste du som SL vara beredd att improvisera. Vid de olika personerna finns också en not om huruvida det finns någonting av intresse i deras vagnar.

Det är viktigt att du som SL med hjälp av Händelserna och andra lustigheter, konstigheter o. s. v. ser till att fördröja äventyrets förlopp, så att hela interaktionen mellan Nokve och Shar hinner utspelas, annars går en stor del av äventyrets intrig förlorad.

När undersökningarna börjar ge resultat, går du vidare till Scen 6: Mördarens död. Tänk på att du när som helst kan gå tillbaka därifrån till Scen 5, exempelvis om rollpersonerna skulle vilja tala med några av cirkusens medlemmar igen.



Svärdet

Att undersöka svärdet kan tänkas vara elementärt, men det är fullt möjligt att rollpersonerna förbiser den detaljen. En läkekunnig person kan identifiera ett antal troliga gifter (svart lotus, deborrot och knysselnässla, alla nervgifter med varierande STY beroende på utspädningsgrad), alla mycket vanliga och i kraftig cirkulation i Chronopias skummare kretsar. På cirkusen finns användbara gifter att finna i Kungens, Nokves och Lots vagnar.

- Vem har haft tillgång till svärdet? Givetvis en oerhört viktig fråga att ställa sig. Egentligen har bara två personer utom Avator normalt möjlighet att komma åt svärdet, Nokve och Voga. Med lite ansträngning torde det dock ha varit möjligt för vem som helst att förgifta svärdet, så länge man är tillräckligt skicklig på att hantera fällor för att ta sig in och ut ur Avators vagn utan att lämna några spår efter sig.

Föreställningarna

De tillfällen som kanske mest lämpar sig för rollpersonernas snokande är föreställningarna, av vilka det hålls tre dagligen, en tidig, en eftermiddags– och en kvällsföreställning. Intensiteten i arbetet har definitivt inte minskat på grund av mordet. Det kommer dock ständigt att finnas minst en kad som på Kungens order håller ögonen på rollpersonerna under föreställningarna – vanligtvis Lot eller Shar. Galningarnas bur (se Ishtan) rullas alltid in i manegen innan de släpps ut av sin hanterare.

Att äta

Under rollpersonernas vistelse vid cirkusen kommer det att serveras åtminstone två mål hygglig mat om dagen. Kaderna ger visserligen även i sin matlagning uttryck för sin makabra kultur (lungpaj på komposterad goblin, trollrygg i gelé, rostade tupptungor panerade med lotusmarinerat grus) men om man äter under tystnad och avstår från att fråga kocken vad det är som bjuds (alla utom Kungen, lagar mat efter ett roterande schema) går det att klara sig igenom måltiden utan större problem. Stämningen vid måltiderna är ofta ganska tryckt, särskilt efter kvällsföreställningarna då kvällsvarden serveras.

Kungen

Kungen gör sitt bästa för att vara rollpersonerna behjälpliga och på så sätt undvika att deras misstankar riktas mot honom. Han poängterar hela tiden hur mycket Avator kommer att saknas och hur gärna han vill straffa gärningsmannen. Så här svarar han på mer direkta frågor.

- "Motiv?/Vem gjorde det?" Kungen kan inte se att någon skulle ha haft direkt motiv att önska Avator om livet, men han nämner i förbifarten att pengar och kärlek kan driva folk till det mesta och att det inte råder något tvivel om att det i Avators förhållande till Nokve och Voga fanns mer än tillräckligt av bägge ingredienserna. Kanske tog de honom av daga för att komma åt hans rikedomar?
- "Visste alla att Avator var rik?" Utan tvivel var det allmänt känt bland cirkusens medlemmar att Avator var långt ifrån barskrapad, då han hade en tendens att i svagare ögonblick skrävla.
- "Fick du din del?" Kungen påstår, d. v. s. blåljuger rollpersonerna rakt upp i ansiktet, att han aldrig haft några som helst problem med att få sin beskärda del av den våghalsiga trions byte. (Om rollpersonerna är bekanta med kaderna sedan tidigare, vet de att det är kutym att ledaren får en viss del i allas byte.)
- "Giftet?" Om man undersökt svärdet är man medvetna om att det förgiftats. Om man frågar Kungen om huruvida han känner till några av de tänkbara gifterna, svarar han att han till och med har några doser. "Det är potenshöjande i mindre mängd", ler han.
- Vid en genomsökning av Kungens vagn hittar man både det ena och det andra, men ingenting som direkt kan kopplas samman med mordet.

Nokve

Nokve är sällsynt ointresserad av att tala med rollpersonerna om det inträffade. Han är vresig, uppför sig märkligt och anklagar med jämna mellanrum rollpersonerna för att vara de som mördat Avator. Han svamlar om en all-chronopisk sammansvärjning mot de oönskade kaderna. Han är märkbart tagen av det som händer just nu, men det är omöjligt att avgöra om det är för att han är skyldig, eller för att han faktiskt saknar sin döde vän.

- "Hur var din och Avators relation?" Antyder rollpersonerna att det skall ha varit några problem i den allt annat än brottsbekämpande trion svarar Nokve mutt-

rande att så var inte alls fallet. Avator var hans bästa vän.

- "Du och Voga då?" Eventuella antydningar om att Nokve och Voga skulle ha en romans möts av svordomar, där Nokve idiotförklarar rollpersonerna och sedan vresigt säger att den enda som varit vriden nog att ha en affär med Voga innan Avator kom var Shar. "Och han är bindgalen", lägger han till. "För allt jag vet kan det mycket väl vara han som mördade Avator." Sanningen är att även Nokve är förälskad i Voga, men det skulle han aldrig erkänna. Att kaderna faller som furor för sin fula dam är en hemlighet de helst ser väl bevarad.
- "Voga och Shar?" Nokve bekräftar surmulet att Voga och Shar haft ett förhållande, som tog slut när Avator kom till cirkusen. Att Shar är svartsjuk råder det inget tvivel om – åtminstone inte enligt Nokve.
- Om Nokve konfronteras med frågan om vad han gjorde i vagnen kvällen för mordet, ser han först ytterst ställd ut och nekar sedan till att ha varit där. Ingenting kan få honom att ändra sig på den punkten.

Voga

Voga är nedstämd, osäkert vacklande på kanten till den djupaste depressionens bottenlösa avgrund. Hon håller sig för sig själv i sin vagn, och är den enda som aldrig deltar i föreställningarna. För att få tala med henne måste rollpersonerna ta sig förbi den överbeskyddande Nokve, något som är allt annat än enkelt. Om rollpersonerna får träffa Voga står det nästan omedelbart klart för dem att hon inte legat bakom mordet. Hennes sorg verkar genuin. Eller är den bara en reaktion på det fruktansvärda faktum att hon dödat sin älskare för dubloners skull?



- "Vem är mördaren?" Den frågan skakar hon bara av sig. Ingen kunde ha tänkas vilja skada hennes älskade Avator.
- "Du och Avator?" Voga sticker inte under stol med att hon att Avator haft ett minst sagt passionerat förhållande. Däremot förnekar hon att de skulle ha haft meningsskiljaktigheter ("Vi grälade aldrig"). Om rollpersonerna påstår att Avator kanske tog mer än sin beskärda del av bytet kommer hon bestämt att neka. Hon kan däremot berätta att Avator inte riktigt varit sig själv på sistone. Det har verkat som om han oroat sig för någonting, men vad det var sa han aldrig till henne. Hon känner till romansen med Lia, men den kunskapen är inte någonting hon skryter med, eftersom den skulle ge henne själv ytterligare ett motiv.
- "Du och Shar?" Voga erkänner att hon och Shar haft en romans, att hon lämnat honom för Avator samt att Shar aldrig slutat skicka brev och andra bisarra kärleksgåvor till henne, något som hon dock hållit hemligt för Avator (breven finns inlåsta i ett skrin och verkar verkligen vara en vansinnig mans verk). Om rollpersonerna påminner henne om hennes anklagelse i manegen avfärdar hon den som ett fånigt infall. "Det var en olycklig dåres ord i stundens hetta", säger hon. Om hon pressas kan hon till slut fås att erkänna att det inte är helt otroligt att det är Shar som mördat Avator.
- "Du och Nokve?" För Voga är Nokve bara en vän, något hon vet frustrerar honom och just därför kommer hon med tiden att börja misstänka honom för mordet. Det sistnämnda är ingenting som hon säger till rollpersonerna.
- "Ni och Kungen?" Voga kan, om hon pressas, fås att erkänna att hon och hennes två kumpaner har undanhållit ansenliga summor från Kungen. Hon är dock övertygad om att varken Kungen eller någon annan misstänker någonting.

Shar

Shar är förmodligen den buttraste och vresigaste, mest sanslöst inåtvända individen på hela cirkusen. Han vägrar att tala med rollpersonerna, hotar dem med våld och ber dem att lämna honom i fred. Om de är envisa, gå till händelse 4. Om inte det hjälper gå till händelse 6. Shar gör nu allt för att försöka rentvå sig och sin härskare, och han börjar skicka hotelsebrev till Nokve där han lovar att om inte Nokve erkänner mordet, så kommer han att få ångra det bittert.

Om rollpersonerna på något sätt får möjlighet att prata med Shar är det här vad han har att säga.

- "Du och Voga?" Detta är förmodligen en av de mer konkreta ledtrådar som rollpersonerna har att arbeta efter, och Shar kommer att erkänna att han är förälskad i Voga, men att han älskar henne alldeles för mycket för att kunna skada henne (vilket givetvis är en lögn). Det faktum att Voga faktiskt älskade Avator gjorde att han hade förlikat sig med tanken att aldrig mer älskas av henne. Breven avfärdar han med att de skrivits när han varit berusad och han så här i efterhand ångrar att han någonsin skrev dem.
- "Du och Avator?" Shar kan fås att medge att han ogillade Avator, men längre än så vill han inte gå, oavsett vilka bevis rollpersonerna levererar. Ord som hat och vrede tar han inte i sin mun.

Lia

Lia är cirkusens starka kvinna, Kungens älskarinna och den som lyckades komma tillräckligt nära Avator för att avslöja hans intentioner. Hon var den som gjorde det

klart för Kungen att Avator måste dö. Hennes tillfälliga förbindelse med Avator är en väl bevarad hemlighet, och de enda som känner till den är Kungen, Lia själv och Voga. Om rollpersonerna riktar sina misstankar mot Shar eller Nokve kommer hon göra allt hon kan för att de skall fortsätta att följa det spåret.

Ishtan

Ishtan är Galningarnas hanterare, härjad även för att vara kad, och mer än hälsosamt skeptiskt inställd till utbölingar som rollpersonerna. Han svarar motvilligt på frågor för att undvika att misstänkliggöra sig själv, men ibland halkar tungan och kloakråttor som "han var ingen sann kad och förtjänade att dö" skuttar ut mellan hans torra, spruckna läppar.

- "Voga och Avator?" Ishtan vet att berätta om ett gräl mellan Voga, Nokve och Avator som för knappt en vecka sedan utspelat sig i den sistnämdes vagn. Voga och Nokve hade anklagat den framlidne för att gömma undan delar av deras gemensamma byte. (SL: Givetvis var anklagelserna sanna, och Avators undangömmande kulminerade i det tömmande av deras gemensamma gömställen som han gjorde bara några dagar före sin död. De skatterna finns numera i Galningarnas bur.)
- "Shar?" Ishtan och Shar har ingenting gemensamt annat än att de är kader. Ishtan har alltid upplevt honom som lite märklig. "Knäpp, men det är väl alla vi kader i era ögon, inte sant, utbölingar?"
- I ett lönnfack i Galningarnas vagn har Ishtan på Kungens uppdrag gömt de



skatter som akrobaterna stulit ur Avators vagn. Lönnfacket är i stort sett omöjligt att upptäcka (-7 på Finna dolda ting) och det krävs att man står i buren för att över huvud taget kunna hitta det (och att få ut Galningarna är ett minst sagt riskfyllt uppdrag). Om rollpersonerna ber Ishtan att få titta i vagen kommer han att be dem komma tillbaka senare och tömma lönnfacket, för att stoppa tillbaka skatterna när rollpersonerna är färdiga med sin undersökning. I lönnfacket finns bland annat:

a). En spira i guld och diamanter i form av en gam.

b). En stor svart bok bunden i något som verkar vara läder (men är människohud). Det är en formelsamling som en gång tillhört en av Chronopias mer notoriska nekromantiker, vilka som bekant är ett numera utdött släkte.

c). Två utsökta lätt böjda, sabranska kastdolkar.

d). En sammetspung fylld med osorterade ädelstenar till ett mycket stort värde.

e). Ett tjockt brunt kuvert innehållande Avators kodade anteckningar rörande kadernas organisation. Koden är mycket svår att knäcka, men om rollpersonerna hittar brevet torde det vara uppenbart för dem vad det innehåller. Brevet är närmare tjugo sidor långt och därför kan vi inte återge innehållet i detalj här, men om rollpersonerna knäcker bokstavskoden har de en hel del intressant läsning framför sig.

Nun, Hen, Von och Dih

De fyra seniga akrobaterna, två kvinnor, två män, är normalt ganska tystlåtna och tillbakadragna men kan när de ställs inför besvärliga situationer som förhör av utbölingar börja att pladdra obegripligt och hela tiden tala i munnen på varandra, säga emot varandra och komma med de mest vansinniga påståenden. Om ämnet kärlek tas upp, drar sig dock en av dem sig till minnes att Nokve vid något överförfriskat tillfälle beklagat sig över att han var ohjälpligt förälskad i en kvinna han aldrig skulle kunna få, för att hon tillhörde en annan. En av de fyra (Nun) har också – precis som Nokve – ett sår på ena handen som han ådrog sig vid den hastiga plundringen av Avators vagn.

Lot

Lot är myten om den kadiska katapultstenen personifierad, både till utseende och person. Att tala med den skelögde dvärgen är långtifrån enkelt, trots att han är den av cirkusens medlemmar som är minst avogt inställd mot utbölingar. Han har en gång varit passionerat förälskad i en wongokvinna, och han berättar med glädje för rollpersonerna om vilka amorösa utsvävningar detta ledde till. Vad gäller mordet på Avator har han inga uppgifter som han har för avsikt att dela med sig med rollpersonerna, det var ju nämligen han som utförde det. Han är Kungens närmaste man, och det har han för avsikt att förbli.

- I Lots vagn finns en rad bisarra föremål, framför allt olika former av skydd som han använder när han leker katapultsten och under spektakulära former låter sig slungas genom cirkustältets tak. Men här finns också burkar med gifter och ett mindre antal vapen.
- *Giftkunskap.* Ett av de gifter som finns i Lots vagn kunde ha varit det gift som dödade Avator.
- *Läkekonst.* (Inte förrän Scen 6 spelats.) De knivhugg som dödade Shar kan mycket väl ha utdelats med Lots sågeggade chronosdolk.

Rode, Wedu och Dakk

Som alla bättre inslag i den chronopiska nöjesfloran har cirkusen ett band, en förvirrad trio, som står för den musikaliska delen av den helhetsupplevelse ett nedslag i den kadiska cirkuskonsten är. Bandmedlemmarna är alla mer eller mindre vansinniga och, med undantag av kapellmästaren Rode, påfrestande trögtänkta. Även musikerna ogillar utbölingar, men om de pressas eller luras har de en hel del intressanta saker att berätta.

- De har vid ett flertal tillfällen avlett vakters och andra åskådares uppmärksamhet när Avator, Nokve och Voga ägnat sig åt brottsliga aktiviteter. De minns inga av platserna i detalj, men de har fått väl betalt och betraktar alla tre som hyggliga prickar.
- Om rollpersonerna specifikt frågar huruvida de känner till om Avator och hans kumpaner betalat som de borde till Kungen, säger de helt sonika att de inte vet. Kanske drar de sig till minnes någon dumhet som Avator eller Nokve låtit undslippa sig, om att Kungen är alldeles för girig och att det därför inte är mer än rätt att lura honom.



Scen 6: Mord i mörker

Efter en tids, kanske bara några dagars, undersökningar av de spindelnätsliknande förhållanden som råder på den mystiska cirkusen, har förmodligen rollpersonerna fått upp ett spår. Man misstänker förmodligen Shar, även om också Voga eller Nokve kan tros ha någonting med det hela att göra. Shar börjar, sitt hårda yttre till trots, darra på manschetterna en smula och äventyrar allt med sina klumpiga försök att utpeka Nokve som mördare. Kungen ser bara en möjlighet. Shar måste dö, och spåren kommer entydigt att peka mot Nokve.

Mordet

Beroende på rollpersonernas aktiviteter och vad du som SL finner mest effektfullt, kan rollpersonerna antingen bevittna mordet, eller kallas till Shars vagn av Lot som agerar budbärare åt Kungen. Beroende på vilket du som SL väljer så kommer händelseförloppet för rollpersonernas del att se olika ut.

Om rollpersonerna själva blir vittnen till mordet, kommer de givetvis inte att direkt bevittna mordet, då skulle all spänning i jakten på mördaren omedelbart försvinna. Ett lämpligare alternativ är att man befinner sig på en nattlig promenad, kanske har någon bara gått ut för att tömma blåsan, när ett kraftigt tumult hörs från Shars vagn. Föremål välts, dunsar mot väggar och golv och smärtfyllda skrin tränger ut genom vagnens stängda dörrar och fönster. Plötsligt tystnar ljuden, mordet är fullbordat och mördaren har redan flytt ut i den chronopiska nattens skyddande famn.

- Mördarjakt. Att försöka jaga mördaren är lönlöst. Lot försvinner obemärkt ifrån brottsplatsen. Däremot får rollpersonerna en glimt av någon de tror kan vara mördaren som rusar ifrån cirkusvagnen. Det är Nokve som haft för avsikt att be Shar sluta skicka hotelsebreven men när han ser Lot mörda Shar bestämmer han sig för att ändra sina planer. Han försvinner bakom en cirkusvagn i riktning hemåt.
- Shars vagn. Om rollpersonerna försöker bryta sig in i Shars vagn och lyckas möts de av en obehaglig syn (en härdad chronopier har dock inte några större problem att ta sig samman). På golvet i cirkusvagnen ligger Shar, dödad med ett antal knivhugg i såväl ansiktet som bålen. På hans skrivbord ligger ett påbörjat hotelsebrev, där han skriver att "Dina dagar är räknade. Du och den falska hyndan skall få sona er oheliga kärleksallians, grundad på en hederlig kads död. Eftersom du vägrar erkänna dina synder måste du dö."
- *Läkekonst/Första hjälpen/Vapensmide.* Sårkanterna och märken på kläderna tyder på att mordvapnet varit ett ganska litet sågeggat närstridsvapen.
- *Spåra.* Utanför fönstret på baksidan av vagnen finns fotspår efter två personer, en större och en mindre. Den störres fotspår går att följa till Nokves vagn, men den mindre personens fotspår, vilka är svårare att följa (–5 på CL) försvinner bort i riktning mot cirkustältet där de sedan blandas med en rad andra fotspår och blir omöjliga att följa. Ytterligare ett lyckat slag för *Spåra* ger uppgiften att tydligheten hos två av fotavtrycken från den lilla personen tyder på att han hoppat, exempelvis från fönstret, eller taket. Några sådana iakttagelser kan inte göras med ledning av de spår som Nokve lämnat.
- Nokves vagn. Om man gör en påhälsning hos Nokve kommer man att mötas av en

låtsat nyvaken Nokve. (Hans bluff kan genomskådas med ett lyckat slag för *Bluffa* eller *Skådespeleri*.) Han undrar vad det är frågan om. Om rollpersonerna berättar vad som inträffat ser han bekymrad ut, och följer med rollpersonerna för att tillsammans med resten av cirkusen samlas runt Shars vagn. Om de vill kan rollpersonerna söka igenom Nokves vagn. Där finns mängder med bisarr fakirutrustning, bland annat en odling äckliga insekter som han med glädje sätter i sig under föreställningarna. Man kan också hitta ett av Shars tidigare hotelsebrev, där han kräver att Nokve ska erkänna mordet på Avator, för allas bästa. Om han avstår skall Shar kontakta rollpersonerna.

En utskällning

När cirkusen samlas till sorgevaka utanför Shars vagn kommer Kungen återigen att ta rollpersonerna avsides, och, med Lot vid sin sida, förklara att han är oerhört besviken. Han hade hoppats att rollpersonerna skulle kunna sätta stopp för de här obehagligheterna, men det har de ju uppenbarligen misslyckats med. Han kräver, i något finare ordalag, att rollpersonerna omedelbart skall hitta en syndabock.

Jakten på Shars baneman

Om man väljer att börja söka Shars baneman, snarare än att fortsatt koncentrera sig på vem som bragt Avator om livet, kommer i stort sett allting att peka mot Nokve. Man har motiv av olika slag (bl. a. hotelsebreven), han har setts på brottsplatsen samtidigt som brottet har begåtts och dessutom har han haft både motiv och tillfälle till att begå det första mordet.

- Konfrontation. Om man konfronterar honom med bevisningen, kommer han att neka. Han kan möjligtvis tänkas erkänna att han faktiskt brutit sig in i Avators vagn, men att det varit av "rent ekonomiska skäl, den skiten försökte ju lura oss och när han var död fanns det ingen anledning att inte dra nytta av det."
- Skugga. Om rollpersonerna väljer att ständigt skugga Nokve kan de upptäcka att de själva också blir skuggade, av omväxlande Lot och Nun. Kungen börjar bli misstänksam.
- Lot. Vad som händer vid en påhälsning i Lots vagn beskrivs under Scen 5.



Scen 7: Att tämja en cirkus

Slutligen kommer rollpersonerna att ha börjat närma sig goblinens kärna, kanske vet de för mycket, men fortfarande för lite för att entydigt kunna peka ut Avators mördare. Det vet däremot inte de andra krafter som verkar på cirkusen, särskilt inte Kungen. När han inser att Nokve har bevittnat mordet, och mycket väl kan ha berättat vad han sett för rollpersonerna ser han bara en utväg: att bringa dem och Nokve om livet innan de börjar misstänka för mycket och tar ytterligare kontakter med utsidan. Samtidigt tar Nokve beslutet att berätta vad han sett för rollpersonerna, av rädsla att han skall gå samma öde till mötes som Avator, men han kommer aldrig att få förtälja vad han såg. Döden kommer snabbt i Chronopia.

Ett nödrop

Rollpersonerna får ett meddelande från Nokve instucket under sin dörr, genom fönstret eller dylikt. Det lyder "Jag vet vem som mördade Avator och Shar, möt mig i manegen. Undertecknat Nokve."

- *Förfalskning.* Det finns ingen anledning för rollpersonerna att betvivla meddelandets autencitet.
- Ett besök i Nokves vagn är lönlöst, han är inte hemma. Vad som står att finna beskrivs under Scen 6.
- Besök hos övriga cirkusmedlemmar är också lönlösa, alla utom Voga befinner sig ju i cirkustältet och inväntar rollpersonernas ankomst. Detta borde göra rollpersonerna ytterst misstänksamma, inte ens Galningarna är i sin bur.

Uppgörelse i manegen

Meddelandet från Nokve var autentiskt. Han hade verkligen tänkt att berätta allt för rollpersonerna, men han hinner aldrig för han luras in i ett bakhåll av Kungens medhjälpare och mördas. Sedan väntar resten av cirkusen på rollpersonerna i manegen. Det är dags att skipa kadisk rättvisa. Utbölingarna måste dö!

- Skugga. Om rollpersonerna har Nokve under ständig bevakning kan inte Kungen mörda honom utan att rollpersonerna upptäcker det, och därför försöker man mörda Nokve och den av rollpersonerna som skuggar honom, i ett bakhåll. Samtidigt slår man till mot de övriga rollpersonerna, i hopp om att man skall lyckas ta dem med överraskning.
- *Smyga/Gömma sig.* Om rollpersonerna smyger sig in i cirkustältet har de möjlighet att upptäcka kaderna och den mördade Nokve som hänger i och dinglar i en trapetslina med avskuren hals innan de själv blir upptäckta. I sådana fall kan de planera ett bakhåll, eller ägna sig åt gerillataktik och försöka slå ut kaderna en och en i tysthet för att utjämna oddsen något.
- Om rollpersonerna inte vidtar några försiktighetsåtgärder kommer de att gå rakt in i en ytterst obehaglig fälla som de bara kan klara sig ur med hjälp av brutal, besinningslöst våld riktat mot de mordlystna kaderna. När de kommer in i manegen tänds ljuset och cirkusens medlemmar sluter en vid cirkel kring utbölingarna. Kungen stiger fram och beklagar att allting blivit som de blev, men att rollpersonerna, precis som så många andra, Shar ett olyckligt undantag, måste dö eftersom de vet för mycket. Om rollpersonerna lirkar tillräckligt mycket berättar han förmodligen allt, innan han bussar sina undersåtar på rollpersonerna. Slutstriden kan börja!

Segerns sötma

Om rollpersonerna går segrande ur striden mot kaderna gör de säkrast i att ta sitt pick och pack och försvinna från kaderns läger. Om inte, så slutar deras chronopiska existens här och nu. Det finns ingenting kvar att göra, utom att möjligtvis rensa cirkusvagnarna på värdesaker och ta ett sista ordentligt snack med Voga. Rollpersonerna har lyckats med vad de förutsatte sig att göra, att hitta Avators mördare, överlämna dokumentet till Rokon och dessutom kanske blivit rika på kuppen.

Händelser

Under det att rollpersonerna jagar Avators mördare bland de obehagliga missfostren på Cirkus Kad, kommer det att inträffa en rad mer eller mindre bisarra händelser. Vissa av händelserna kommer att utlösas av rollpersonernas agerande, andra kan du som SL lägga in där du tycker att de passar. De fungerar utmärkt som extra kryddor när spelarna tycker att äventyret inte är tillräckligt händelserikt.

1. En våldsam skugga

Under en sen natt vaknar rollpersonerna av ett dämpat oväsende under deras vagn. Det verkar som om någon är i full fart med att försöka bryta upp golvet på vagnen underifrån, ett arbete som, att döma av resultaten, pågått mer än en natt. Om rollpersonerna är tysta kan de mycket väl lyckas överraska skuggan, och blir då inblandade i ett våldsamt handgemäng som lämpligtvis slutar med att skuggan undkommer, sårad men oigenkänd. Nästa dag uppträder givetvis någon av Cirkusens medlemmar i kraftiga bandage, och har ganska dåliga bortförklaringar. Vem är en fråga om vart SL vill rikta rollpersonernas misstankar.

- Det är möjligt att rollpersonerna själva vill undersöka varför skuggan försökte bryta upp golvet och således bestämmer sig för att slutföra det redan påbörjade arbetet. I sådana fall kommer de att att bli besvikna. När arbetet är slutfört kommer de inte ha hittat något annat än en ny väg in i cirkusvagnen. Det faktumet förhindrar dock givetvis inte att skuggan trodde att han skulle komma åt den framlidne Avators rikedomar.

2. Meningsskiljaktigheter

När rollpersonerna är ute och strövar runt på cirkusområdet råkar de passera Vogas vagn. Från vagnens inre hörs vresiga röster (de tillhör Voga och Nokve) som om vart annat anklagar varandra för både det ena och det andra. Framför allt anklagar de varandra för att med berått mod ha mördat den hädangångne Avator, respektive ha lagt beslag på de trennes gemensamma förmögenhet som uppenbarligen varit gömd någonstans på cirkusområdet. Var framgår inte av samtalet. Avslutningsvis häver Voga ur sig en harang om hur avundsjuk Nokve var på Avator för att han var hennes älskare. Hon kräver med bestämd röst att han skall se henne i ögonen och säga att han inte mördade Avator. Då blir Nokve alldeles galen och lämnar Vogas vagn formligen kokande av kadisk ilska.

- Om samtalet nämns för Voga (se Voga, Scen 5) är det möjligt att hon, om rollpersonerna pressar henne tillräckligt hårt, erkänner att Nokve alltid varit förälskad i henne. Men hon påpekar också att det inte på något sätt bevisar att det var han som mördade Avator.
- Sanningen om den försvunna skatten är att det är Avator som lagt beslag på den och att den funnits gömd i hans vagn, tills akrobaterna tog för sig av den. När han ändå planerade att lämna kaderna bakom sig såg han ingen anledning att inte ta med sig även sina kumpaners rikedomar.



3. Nattlig påhälsning

(Endast om Alternativ inledning 4 har använts eller om Rokon har anledning att tro att rollpersonerna har svikit hans förtroende.)

En natt får rollpersonernas vagn påhälsning av två lönnmördare utsänd av den krympling som en gång lejde Avator, och på så sätt drev honom i döden. Lönnmördarna är ute efter att få tag i de anteckningar om kadernas organisation som Avator gjort, och om rollpersonerna försöker stoppa dem kommer de att försvara sig med skarpa vapen. De har ingenting på sig som antyder vem som skulle ha sänt dem, och rollpersonerna kan inte dra sig till minnes att de skulle ha sett dem någonstans.

- Om lönnmördarna misslyckas med sitt företag kommer krymplingen att lämna ett brev på cirkusvagnens trappa där de erbjuds en större summa pengar för "ett kuvert innehållandes viss information" som avsändaren misstänker finns i vagnen.
- Dagen efter brevets ankomst kommer en man med obehagligt känslolös uppsyn att dyka upp och fråga rollpersonerna om de har bestämt sig. Svarar de ja, överlämnar han cirka ettusen dubloner och begär brevet i gengäld. Svarar de nej, påpekar han lakoniskt att "det kommer ni att ångra bittert".
- Eventuella försök att skugga den obehagliga kuriren är dömda att misslyckas.

4. En kniv kommer kastad

När rollpersonerna befinner sig på promenad genom cirkusområdet, kanske på väg från ett förhör till ett annat, kommer helt plötsligt ett antal kastknivar farande genom luften och borrar med oroväckande kraft in sig i vagnväggen bakom dem. För extra chockeffekt kan du låta knivarna träffa en av rollpersonernas kläder och nagla fast dem i

vagnväggen. Omedelbart efter att knivarna slagit in i väggen, hör man röster från andra sidan ett plank och ut kommer Shar rusande, tar sina knivar och går sedan därifrån.

- Om rollpersonerna konfronterar honom, försöker få honom att erkänna att han gjorde det för att försöka skrämma dem eller dylikt, skakar han av sig anklagelserna med extrem lätthet och ursäktar sig sedan med att han måste fortsätta träna, "något som borde vara uppenbart för herrarna/damerna".
- Om rollpersonerna nämner incidenten för Kungen, eller någon annan som kan tänkas vara benägen att berätta det för honom kommer han att ta Shar avsides och kräva att han talar med rollpersonerna, och slutar uppföra sig så oerhört misstänkt. Han kommer att söka upp rollpersonerna, be dem om ursäkt och låta dem ställa sina frågor. Gå tillbaka till Shar under Scen 5: Att söka en mördare.

5. Galningarna är lösa

När rollpersonerna passerar Galningarnas bur råkar de argsinta bestarna vara lösa, någon har filat av det överdimensionerade hänglåset. Givetvis kastar de sig med glupande aptit över rollpersonerna som kommer att få minst sagt svårt att värja sig mot de brutala vansinnesvarelserna.

- Om rollpersonerna lyckas försvara sig mot Galningarna och på ett eller annat sätt oskadliggöra de tre blodtörstiga monstren, kommer deras tämjare, Ishtan



att dyka upp och oja sig över den förödande skada som de oförsiktiga rollpersonerna åsamkat dem. Eventuella försök till bortförklaringar är lönlösa och han ber rollpersonerna att gå så att han kan få sörja i fred.

- Om rollpersonerna däremot inte har någon större framgång i sitt kämpande mot monstren kan du låta Isthan dyka upp tidigare och rädda rollpersonerna genom att med kärleksfullt piskande driva tillbaka galningarna in i buren.
- På eventuella frågor om vem som skulle kunna göra någonting sådant svarar han sarkastiskt att vem som helst kan hantera en fil är fullt kapabel att fila av ett hänglås. Han tillåter sig inga andra kommentarer.

6. En anklagelse

Rollpersonerna får en skrynklig papperslapp instucken under sin dörr, på samma manér som brevet från krymplingen levererades. Papperslappen är kortfattad och innehåller bara den synnerligen konkreta uppmaningen "Fråga Nokve vad han gjorde i Avators vagn kvällen för mordet".

- Lappen är skriven med en spretig handstil, nästan märkbart förvrängd för att undgå upptäckt. Visserligen kan författaren vara på gränsen till analfabet, men ingenting har tytt på att Cirkus Kads medlemmar skall vara mer imbecilla än den övriga chronopiska befolkningen.
- Om någon av rollpersonerna behärskar färdigheten *Förfalskning* kan han med ett lyckat färdighetsslag (Svårt, –3 på CL) identifiera författaren m ed hjälp av ett skriftprov. Den person vars handstil man måste få på pränt för att hitta den som skickade lappen är Shar. Han har skrivit brevet för att få Nokve ur bilden så att han ensam kan kämpa för att vinna Voga tillbaka, utan konkurrens.

7. Ytterligare ett meningsutbyte

Återigen (om de överhuvudtaget hört det första) kommer rollpersonerna att få höra ett gräl som utspelas i Vogas vagn. Återigen är det Voga och en mansröst som argumenterar högljutt, men vem den andre talaren är är svårt att utröna (ett lyckat Svårt (–5) slag för Lyssna avslöjar den andre talaren som Shar, under förutsättning att rollpersonerna har hört honom tala tidigare).

- Stannar rollpersonerna upp för att lyssna får de höra hur Shar förklarar styrkan hos den aldrig falnande glöd han bär inom sig, en glöd som snart kommer få honom att flamma upp som en kärlekens fackla. Han förklarar att han själv aldrig slutat älska Voga, men att "han" (vem denne han är förblir oklart) enbart utnyttjat henne för egen vinnings skull. När Voga sedan anklagar Shar för att ha mördat Avator blir han oerhört upprörd och förklarar att han aldrig skulle kunna såra henne på det sättet.
- Om inte rollpersonerna känner igen rösten, och istället väljer att stanna tills grälet är över får de se en upprörd Shar lämna Vogas vagn.

8. Likköraren Lucidor

Som en extra krydda kan du, efter det andra mordet eller slutstriden, låta den ytterst erfarne och slitne likköraren Lucidor komma förbi med sin kärra med mänskliga kadaver, och fråga efter lik – han jobbar nämligen på provision från de kejserliga krematorierna, begravningsplatserna i Chronopia är sedan urminnes tider överfulla. Lucidor är härligt snacksalig och berättar gärna både det ena och det

andra. Det han inte vet om Chronopia är inte värt att veta.

- Lucidor är aldrig sämre än att han komma med makalösa kommentarer om exempelvis dödens estetik och om han får se liken kan han sväva ut i långa haranger om dråparen – allt ifrån skostorlek, fobier till födelseplats och moderns hårfärg. Låt honom överraska rollpersonerna.
- Likköraren Lucidor är en obotlig skald och reciterar gärna något kväde över den hädangångne. Om du önskar kanske han till och med talar på vers!

9. En upprörd far

Lias far, en rik fryvisk handelsman (beskrivs i *Väsen i Chronopia*), har länge letat efter henne och när han hittar henne på cirkusen bestämmer han sig för att hon skall därifrån, kosta vad det kosta vill. Han kommer att inleda sin aktion genom att tillsammans med en drös livvakter försöka tala förstånd med Lia. Hon är helt ointresserad av att träffa honom och ber honom att lämna henne i fred. Han kommer att skicka folk (läs: stora, farliga hyrsvärd) för att försöka rädda sin dotter ur de i hans ögon sinnesjuka kadernas klor. Rollpersonerna kommer garanterat att vara på fel plats vid fel tillfälle åtminstone tre gånger.

10. En cirkus fiender

Kaderna är som sagt ett inte överdrivet uppskattat inslag i den chronopiska vardagen, med undantag av att deras cirkusar får oerhört uppmärksamhet. Genom sina nattliga eskapader har givetvis Cirkus Kad skaffat sig ett otal fiender, som alla på ett eller annat sätt kan tänkas dyka upp och förvirra situationen på cirkusen ytterligare. Här följer två korta





exempel på intressanta händelser om du och spelarna saknar actionladdade ögonblick i äventyret.

- En chronopier vid namn Hedan Vilke (hyrsvärd, se sidan 150 i grundreglerna) söker upp cirkusen för att hämnas mordet på sin bror. Han kommer att ta sig in på cirkusen och försöka starta ett upplopp genom att egga publiken mot artisterna. När tumultet väl bryter ut kommer han att försöka bringa så många som möjligt av cirkusartisterna om livet.
- En grupp chronopiska tjuvar har bestämt sig för att stjäla av tjuvarnas tjuvar. De dyker upp på cirkusen en sen natt och bryter sig systematiskt och ljudlöst in i vagn efter vagn. En intressant jakt kan utbryta.

11. Vilda lekar

Rollpersonerna bjuds av Kungen in att deltaga i kadernas traditionella vilda lekar, där man ägnar sig åt brottning, knivkastning, armbrytning, tyngdlyftning, stenrullning och självspäkning. Alla är djupt engagerade i lekarna och försöker överträffa varandra i att stå på glödande kol, hålla andan i vattentunnan, äta glas, balansera svärd på nästippen o. s. v. Om någon av rollpersonerna lyckas besegra Shar i knivkastning, Lia i brottning, Nokve i att hålla andan eller Voga i maskätning kommer de att få betydligt mer respekt av cirkusens medlemmar än tidigare. Men det betyder inte att de inte fortfarande är fiender.

SLP

Cirkusen

De i princip enda SLP som rollpersonerna kommer att konfronteras med under äventyrets gång är den makabra samling snedvridna kader som utgör Cirkusen. Om du har tillgång till *Väsen i Chronopia*, hämtar du lämpligtvis inspiration därifrån, annars följer deras värden nedan. Deras personligheter beskrivs flyktigt i äventyrets övriga text och den information repeteras inte här av utrymmesskäl.

Nokve

Nokve är en sann kadisk fakir, grovhuggen och ärrig, med ett vansinnigt läkekött (han läker ett KP per minut om han skadas). Han hittas oftast sittandes på dolkar på baksidan av sin vagn, samtidigt som han tränar på att äta glas och slå spikar genom händerna. Han är vresig, misstänksam till förbannelse och har lätt att ta till vapen om någon tränger honom. En hotad Nokve är farligare än ett vilt troll på jakt efter kejsarens trollpatruller. En tandad chronosklinga är hans favoritvapen.

STO	STY	FYS	SMI	INT	PSY	KAR	KP	SB
11	13	17	12	11	13	8	14	–

Färdigheter: Akrobatik 13, Dra vapen 16, Fakirkonst 17, Hypnos 10, Svärd 14.

Voga

Voga har gjort om sig. Inga av hennes mindre vitala kroppsdelar sitter där de ska. Ett öra hänger från det blottade kindbenet, näsan är bortsliten och blotter ett svart hål in i huvudet och ur det som en gång var hennes vänstra öra sticker två stelt spretande fingrar. Hon ser ut som en målning av den kände surrealistiske chronopiske konstnären Dalpisco och uppför sig som en sådan. Dessutom är hon både svårflörtad och svårkonverserad, men har en märklig attraktionskraft på framför allt kadiska män (detta visas genom hennes två KAR-värden, det inom parentes representerar hennes utstrålning, det andra hennes utseende).

STO	STY	FYS	SMI	INT	PSY	KAR	KP	SB
12	11	14	12	14	15	3(16)	13	–

Färdigheter: Bluffa 12, Dolk 11, Fakirkonst 13, Skådespeleri 14, Stjäla föremål 14.

Shar

Shar är en ensamvarg med en förkärlek för skarpa knivar, vilka han älskar att kasta på både det ena och det andra, i både tid och otid. Han har låtit Voga sy fast död hud på sin kropp innanför vilken han kan sticka sina kastdolkar som i en skida. Shar är genuint otrevlig och det finns ingen gräns för hur långt han kan gå i att uppföra sig misstänkt och förolämpa utbölingar. Hans skräckinjagande utseende, med abtrakta mönster tatuerade över hela kroppen, även i ansiktet, bidrar till att han kommit att bli den av cirkusens medlemmar som är säkrast på att få vara i fred. Det är oerhört sällsynt att han syns umgås med cirkusens andra medlemmar – särskilt inte Voga som han beundrar på avstånd och gärna skickar kryptiska kärleksbrev till.

STO	STY	FYS	SMI	INT	PSY	KAR	KP	SB
14	13	15	13	10	10	9	15	+1

Färdigheter: Bluffa 12, Dra vapen 15, Gycklarkonst 17, Kastkniv 19, Smyga 15.

Ishtan

Den gode galningstämjaren är ytterst fäst vid sina små telningar, sinnessjuka kader som regrederat in i ett obotligt tillstånd av bestialsk djuriskhet och även i kadernas kvarter måste hållas i välsmidda kedjekoppel. Ishtans intresse för galningarna väcktes redan i unga år då han fick följa sin far, en marajiputtisk handelsman, på en av kadernas cirkusar. Efter cirkusbesöket bestämde han sig för att bli en kad och när han blev äldre anslöt han sig till en av kadernas cirkusar. Han togs upp i gemenskapen av en gammal galningstämjare som lärde honom att behandla bestarna kärleksfullt. Det finns ingenting som Ishtan värderar så högt som sina galningars hälsa. Kejsaren nåde den som skadar hans skyddslingar.

STO	STY	FYS	SMI	INT	PSY	KAR	KP	SB
12	12	15	13	12	14	9	14	–

Färdigheter: Djurträning 16, Chronosklinga 13, Piska 17.

Galningarna

Galningarna är kader som är mer djur än människor, de har gått över den gräns som skiljer vanliga chronopier från monster och blivit dreglande vansinnesbestar. De går alltid på alla fyra och uppför sig som blodtörstiga hundar, men ser fortfarande ut som människor.

STO	STY	FYS	SMI	INT	PSY	KAR	KP	SB
13	11	13	11	8	7	5	13	–

Färdigheter: Akrobatik 11, Bett 11 (1T8), Klor 10 (2, 1T6), Smyga 13

Kungen

Kungen är en maktfullkomlig egoist, stereotypen för en chronopisk härskare av kaliber. Han är bortskämd som en alvunge och tolerar inte att någon sticker upp mot honom. Det han är mest angelägen om är att se till att alla följer hans pipa och att ingen utböling lär känna kadernas hemligheter. Han är en fullfjädrad lögnare, utmärkt skådespelare, farlig krigare och ytterst skicklig cirkusdirektör. Den enda han hyser någon som helst respekt för är kejsaren, för han känner att han har mer gemensamt med mannen i Evighetspalatset än någon annan varelse som trampat chronopisk jord.

STO	STY	FYS	SMI	INT	PSY	KAR	KP	SB
17	16	12	9	14	12	7	15	+1T4

Färdigheter: Bluffa 13, Muta 12, Bataljyxa 15, Medelstor sköld 12, Skådespeleri 15.

Lot

Lot är cirkusens minsta medlem, flintskallig, men mustaschprydd och med en näsa som för tankarna till trolltummar i gelé. På ytan kan han verka förhållandevis trevlig i jämförelse med de övriga cirkusmedlemmarna, men under det färgglada skalet är han inget annat än en beräknande mördare som finner en oemotståndlig passion i att döda. När han tråkas ut, pressas hårt eller retas upp rasar illusionen och han genast obehaglig, får en blick dödligare än en bataljyxa och en tunga skarpare än en välslipad chronosklinga. Lot är inte främmande för att på egen hand börja iscensätta hämndaktioner mot de som gör honom illa, irriterar honom eller på något annat sätt försvårar hans tillvaro. Som kadisk kanonkula har han också en frustrerande egenhet: han tar ingen som helst skada av krossvapen som klubbor, nävar och slag, någonting som rollpersonerna kan tänkas komma att märka under slutstriden.

STO	STY	FYS	SMI	INT	PSY	KAR	KP	SB
6	13	18	14	11	12	7	12	–

Färdigheter: Akrobatik 14, Dolk 14, Skugga 15, Slagsmål 15, Smyga 13



Lia

Hennes artistnamn är "Chronopias starkaste kvinna" och det är mycket möjligt att hon är det. Lia påminner om ett troll i miniatyr i sin kroppsbyggnad och är "en hel massa kvinna" för att citera den chronopiske barden Jontesmo. Kungens ord är hennes lag och hon följer hans minst vink. Till sättet är Lia långtifrån den trevligaste och mest behagliga samtalspartner man kan tänka sig. Eventuella försök att få henne att mjukna genom komplimanger eller andra billiga trick är dömda att misslyckas. Hon är inte mer fåfäng än en goblin och lika lättcharmad som en svartgardist.

STO	STY	FYS	SMI	INT	PSY	KAR	KP	SB
16	20	13	12	12	13	10	15	+1T4

Färdigheter: Bluffa 13, Förföra 12, Morgonstjärna 13, Slagsmål 15

Musikerna

Dessa glada gossar är tre livslevande musikinstrument som spelandes på sig själva, och de instrument som låtit bygga genom att blottlägga sina revben, spänna strängar från ryggraden och borra hål i såväl kinder som armar och ben, ackompanjerar de bisarriteter som försigår i cirkusmanegen. De hittas oftast på de mest oväntade ställen intensivt inbegripna i improviserat musicerande som kvalitetsmässigt varierar mellan himmelska toner och skärande helvetesfanfarer. Om man kan få dem att tystna är de trevligare än man skulle förvänta sig.

STO	STY	FYS	SMI	INT	PSY	KAR	KP	SB
12	13	12	12	7	10	11	12	-

Färdigheter: Skådespeleri 9, Spela instrument 12, Vapen ett 8.

Akrobaterna

Ett gäng spinkiga självsvältare som har en förmåga att böja sig likt vidjor, forma mänskliga kedjor och svinga sig från hustak till hustak i allt som erbjuder fäste för händer eller fötter. Vart än rollpersonerna går på cirkusen kommer åtminstone en av dem att sitta uppflugen på ett vagnstak, hänga i ballongskylten, dingla som en mogen pasterfrukt från cirkustältet eller spatsera bekymmerslöst på de linor som är spända som ett spindelnät över cirkusområdet. De gillar inte utbölingar och ger med glädje rollpersonerna den berömda kadiska "blicken". Att försöka konversera akrobaterna är verkligen inte en lätt uppgift, men Hen skulle kunna tänkas mjukna något. Han är den enda på hela cirkusen som saknar sitt gamla liv, och om rollpersonerna inser det kan det tänkas att de får åtminstone en bundsförvant om de kan hjälpa honom ur den kadiska fångenskapen.

STO	STY	FYS	SMI	INT	PSY	KAR	KP	SB
13	8	10	18	10	11	7	10	–

Färdigheter: Akrobatik 18, Hantera fällor 14, Hoppa 17, Klättra 18, Smyga 14, Vapen ett 10.



Vad hände sen?

När äventyret är slut har rollpersonerna förhoppnigsvis klarat av att nedkämpa cirkusens hord av vagt människolika missfoster som inte gjort något annat än att under hela äventyret intensivt önskat livet ur utbölingarna, står man inför en rad intressanta frågetecken som kan behöva rätas ut. Ett otal mysterier döljer sig bakom den chronopiska nattens slöja i väntan på att rollpersonerna skall lösa dem, och säkert väntar många av Chronopias innevånare på ett tillfälle att få knyckla ihop rollpersonerna. Här följer några förslag på vad som kan tänkas hålla rollpersonerna sysselsatta tills det att ni spelar nästa rafflande äventyr i serien "Snabba äventyr i Chronopia".

Den juvelbesatta spiran

Den juvelbesatta spiran som står att finna i Avators vagn är en sabransk relik som trion kom över vid en påhälsning hos sultanen Rashar. Om han via sina informationskanaler (hälare i Grytan, spioner o. s. v.) får reda på var spiran befinner sig, kommer han att skicka en hord ökenriddare och skuggmästare efter rollpersonerna. Om rollpersonerna hinner göra sig av med spiran, kommer de att tvingas leta rätt på den åt sultanen och beroende på vem de sålt den till kan fortsättningen bli mycket intressant. (Om du har tillgång till *Svärd och Svartkonst* kan du jämföra med äventyret Kalabalik i Chronopia.)

Nektors formelsamling

Innan den stora Häxsänkningen framlevde den synnerligen diaboliske nekromantikern Nektor sina dagar i det chronopiska virrvarret. Efter sig lämnade han sin formelsamling, en veritabel odyssé genom den glömda, uråldriga mörkermagin (om du har tillgång till gamla Drakar och Demoner moduler kan du låta den gamla mörkermagin vara Vicotniks mörkermagi eller Dödens magi från *Magikerns handbok* – annars går det lika bra att välja besvärjelser ur de Hängivnas magi, som beskrivs i *Magi i Chronopia*). Men formelsamlingen bär på en förbannelse, dess ägares vänner och bekanta kommer ständigt att drabbas av mer eller mindre fatala olyckor. Den som ägnar tillräcklig tid kan lära sig den gamla mörkermagin genom att studera boken (som självinlärning), men första gången den nyblivne mörkermagikern försöker lägga en besvärjelse frammanar han istället Nektors ande som tar hans kropp i besittning. Och Nektor får de Hängivnas tempelmästare att framstå som fromma wongoser...

Kadernas hämnd

Att döda någons landsmän är aldrig en god idé i Chronopia och att mer eller mindre var ansvariga för utplåningen av en hel cirkus, vilket rollpersonerna faktiskt kan tänkas vara, är minst sagt olämpligt. Nu har de med största sannolikhet skaffat sig dödliga fiender i kaderna, vilka kan komma att dyka upp när man minst förväntar sig det. Om dessutom någon av kaderna överlevde kan hämnden komma att bli betydligt mer omedelbar och brutal än rollpersonerna någonsin kunnat förvänta sig. Det finns ingenting obehagligare än en hämndlysten kad på chronopisk krigsstig. Kanske blir rollpersonerna tillfångatagna och får deltaga i en av de populära hetsningar som kaderna stundtals ordnar eller så tvingas de gottgöra sitt svek mot det kadiska folket. Hur det går till är det bara SL som vet.

CIRKUS KAD

Ett äventyr till Drakar och Demoner

"Välkommen till Cirkus Kad, där endast de mest bisarra missfoster vår stad skådat tillåts äntra manegen. Här visar de upp sig för en förskräckt skara chronopiska åskådare, som förtjust förfasas över de vidrigheter som förevisas dem! Ingen annan cirkus i Chronopia kan uppvisa en så fulländad kavalkad av starka damer, levande katapultstenar och smärttåliga fakirer.

Bara hos Cirkus Kad finns de verkligt vansinniga våghalsarna.

Om ni tycker att den levande naturens nycker som uppträder i vår manege är för magstarka för er, är ni välkomna att besöka det lugnare Skräckkabinettet. Där finns konserverade abnormiteter och uppstoppade avvikelser från den chronopiska normen. Men vilka är dessa vansinnesvarelser egentligen, annat än härligt omänskliga monster, med en försmak för det morbida?

Räcker det om jag säger att de uppför sig märkligare bakom kulisserna än i manegen? Inte?"

Du måste ha tillgång till Drakar och Demoners grundregler för att kunna använda äventyret.

ISBN 91-7898-364-9

9 789178 983643 001-1931

ÄVENTYRSSPEL

TARGET GAMES